
DEATHSMILES
Official DVD Guide
©2007 CAVE CO., LTD.


Mt. CUBEROCK
Deathsmiles
Official DVD Guide
cave
SEA
EAST LAKE



Contents

Story

神隠しというものをご存じだろうか？
世界各地で報じられる行方不明の子供たち。
いったい彼等ロストチルドレンは何処へ行ってしまうのだろう…？
事故にあってしまった者…。
犯罪の手にかかる者…。
そして…。
異世界への扉を開けてしまった者…。

主人公、ウィンディアはロンドンで暮らす13歳の女の子。
ある日彼女は通学途中に行方不明になってしまう…。
目撃者によると、彼女は突然現れた光に吸い込まれ消えたという…。
これが神隠しである。
彼女は異世界に吸い込まれてしまったのだった。

彼女が行き着いた世界、そこは20世紀初頭を思わせる西洋の街で、
ウィンディアはある老人の屋敷に保護された。

屋敷の主人、ディオールは全てを理解しているかのように驚愕の事実を語った。
ここはジルバラードという国で地球上には存在しない場所なのだという事…。
そして帰る手段はもう無いのだという事…。

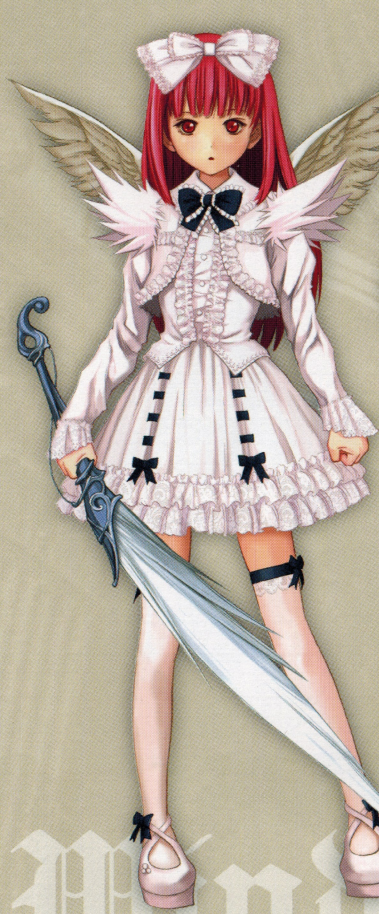
突然の出来事にウィンディアは泣き崩れてしまう…

20世紀初頭のヨーロッパを思わせる平和な国、ジルバラード。
この国では、「現世界から迷い込んだ者には特殊な魔法能力が身に付く」と語られていた。
ディオールはウィンディアのような身寄りのないロストチルドレンを養い、
彼女たちの魔法の力で国王に貢献して暮らしていた。
ディオールの娘たちは人々からエンジェルと呼ばれ親しまれ、
おかげでジルバラードは平和な毎日を送っていた。

しかしその平和を切り裂くような出来事が起きたのだ。
なんと伝説の魔物たちが現れ人々を襲い始めたというのだ。
ディオールは国王の命を受け、エンジェルたちを送る。
ウィンディアにとって初めての任務は、襲われた街での魔物退治という過酷なものだった。
現場で彼女たちを待っていたのは…
魔界があふれてしまったかのような地獄だった…

Character

Windia
ウィンディア





【ティオール家三女】

年　齢：13歳
身　長：151cm
血液型：A
出　身：イギリス
俗　称：風使い
武　器：ウィンドブレード
使い魔：「ホゥ」白ふくろう

現世界ではロンドンの中流家庭に育つ13歳の女の子。
つい半年前にこの世界（ジルバラード）にやってきたばかりの4番目のエンジェル。
恥ずかしがりやで泣き虫な、ずっと子供のままでいたいと思っているような甘えっ子。
ある日 通学中に誘拐され、命の危険を感じた瞬間光に包まれて、そのまま行方不明となっている。

「風使い」として目覚め、まだ未熟にもかかわらず、初の任務に借り出される。
召喚した白ふくろうの妖魔『ホゥ』とは、出会って早々に打ち解け、まるで頼りない主人とその面倒を見る執事の様な関係を築いている。

Windia



6歳のころドイツ・ベルリンからジルバラードへやってきた、2番目のエンジェル。
ロストチルドレンとなった理由は不明。どんな辛い事があったのか、現世界での記憶が思い出せないでいる。

忌まわしき過去の経験のせいか、それとも偶然なのか、彼女はエンジェルの中で最上級の「死霊使い」として目覚めている。
わがままでひねくれ者で、人と打ち解けるのが苦手な性格だが、それは寂しさの裏返しで、実は最も愛情に飢えている、素直になる方法がわからない不器用な少女である。

Casper
キャスパー



【ティオール家四女】

年　齢：11歳
身　長：142cm
血液型：B
出　身：ドイツ
俗　称：死霊使い
武　器：ホーンティングシザース
使い魔：「キキ」プチイービル（小悪魔）



Casper

10歳の頃、フランス・パリからジルバラードにやってきた3番目のエンジェル。
嵐の夜に増水した川に流されたまま行方不明になっている。
その時、寒い思いをしたせいか、「炎使い」として目覚め、初めて使った炎が山火事を起こしてしまう。
消化のために訪れたエンジェル達に保護される。

部屋にこもって本を読むのが大好きで、人と接するのが苦手な引きこもりタイプ。
魔法を極めた今でも、常に魔導書を参考にする癖がついているが、それは、自分の魔法で火事を起こした事への戒めなのかも知れない。





Follett

フォレット

[ディオール家二女]

年　齢 ： 14歳
身　長 ： 155cm
血液型 ： O
出　身 ： フランス
俗　称 ： 炎使い
武　器 ： 審判の書 と 裁きの杖
使い魔 ： 「ボーボ」ベビードラゴン

Follett



Rosa

ローザ

[ディオール家長女]

年　齢 ： 17歳
身　長 ： 162cm
血液型 ： AB
出　身 ： アメリカ
俗　称 ： 精霊使い
武　器 ： 棘(イバラ)の鞭
使い魔 ： 「ティティー」花の妖精



8歳の頃、アメリカ・カリフォルニアで交通事故に巻き込まれ、その時に光の扉を抜けジルバラードにやってきた。
しかしその時彼女は瀕死の状態で、ディオールの治療魔法により一命を取り留めた。
ディオールにとって初めてのエンジェル。

花の妖精を操る「妖精使い」の能力に目覚める。
エンジェルの中で最も長くこの世界で過ごしているので経験も厚く、リーダーとしてみんなをまとめている、信頼の厚い女の子。
彼女は、バラバラになりがちの姉妹を和ませようとユーモアや冗談をよく言うが、ややハズし気味で、効果の程は定かではない。

Rosa



Sakura
サキュラ

年　齢 ： 15歳
身　長 ： 155cm
血液型 ： AB

サキュラは10歳の頃、父母と家族3人でのドライブ中に事故に遭い、車ごと光の扉を抜けてこの世界にやってきた。イギリス出身で、ウィンディアとは家族ぐるみの付き合いのある幼馴染だった。サキュラの本当の名前は「サクラ」、日本の花の名前が付けられている。
ラビリンシアの沼地に現れたサクラ達家族3人は、やがて魔法の力に目覚め、土地の者から恐れられ、忌み嫌われてしまった。
そして「ラビリンシアの沼地には魔女が出る。」と言われ、サクラという名も、より恐ろしげに「サキュラ」と呼ばれるようになった。

病気で苦しんでいる母親を守るために、あえて魔女サキュラとして戦っている。



Jitterbug
ジルバ

年　齢 ： 44歳
身　長 ： 185cm
血液型 ： B

サキュラの父であり、強大な魔力に目覚めた男。もともと残忍な性格の持ち主で、現世界では悪質な株取引や企業買収などで稼いでいた。賢く、行動力もある優秀な男だが、人の気持ちの分からない自己中心的な人間。
元の生活を取り戻すため、日々現世界に帰る研究を続けている。

ある日、自分の魔力で光の扉を開く方法を編み出し、現世界への帰還を試みるが、その扉は魔界につながっていて、数多くの魔物を招き入れる事になってしまった。
しかしジルバは諦めず、冥界城と呼ばれる古城にひとり住み着き、家族を捨てて研究に没頭している。
実験で何度も扉を開いたため、魔物たちが大勢ジルバラードにやってきてしまい、街にあふれていくのだった。



Dior
ディオール伯爵

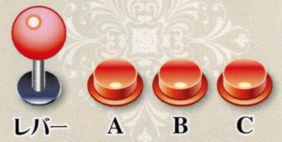
年　齢 ： 66歳
身　長 ： 182cm
血液型 ： A

ジルバラードでは有名な魔法の使い手。
しかし今は体力の衰えから現役を退いて、エンジェルたちのサポートをしている。
本人は明かさないが、どうやら過去のロストチルドレンである事は間違いない。

最初のロストチルドレンのローザに出会うまでは、大豪邸に一人で暮らしていた。ジルバラードでは国王に仕え、様々な事件を解決する職についているにもかかわらず、不可思議な魔力のせいで、まわりの人々から距離を置かれた存在であった。
人付き合いが得意ではない彼自身も、そのまま心を閉ざしていった。
そんな時、初めてローザに出会った。
事故に遭って瀕死の状態の彼女をなんとか助けようと、ディオールは必死で魔法治療を行う。
「例え回復したところで、この世界で孤独が待っているだけの少女を救ってどうするのか?」
ディオールは自分の行動に疑問を持ちつつも治療を続ける。三日三晩の治療の末、ようやく意識が回復したローザ。うっすら開いた彼女の瞳を見たディオールは思った。
「この子の面倒を見ることができるのは私しかいない…。」
ディオールの心に、忘れていた暖かさが蘇ってきた。
そしてローザを養女として育てる決心をし、さらにキャスパー・フォレット・ウィンディアとジルバラードに迷い込んだロストチルドレンを養女にしていく。
ディオールはエンジェルたちに囲まれ、幸せに暮らしていた。
そんなある日、国王からの重大な命令を受ける。
魔物が現れて人々を襲っていると…。ディオールはエンジェルたちに過酷な任務を決断をするのだった。

System

基本操作



†レバー	プレイヤーの移動
†Aボタン	左側にショットを発射
†Bボタン	右側にショットを発射
†Cボタン	ボムの発射
†A+Bボタン	オートロック攻撃

ショット魔法1（ショットモード）
通常攻撃１。左側への攻撃はＡボタン、右側への攻撃はＢボタンを連打することでショットをセミオートで発射する。

ショット魔法2（レーザーモード）
通常攻撃２。左側への攻撃はＡボタン、右側への攻撃はＢボタンを押し続けることで強力なショットを発射する。また、使い魔の攻撃が変化する。
レーザーモード時は強力な攻撃手段になるが、自機のスピードが低下する。

ロック魔法（オートロック）
範囲誘導拡張攻撃。（アイテムカウンタが1000未満の場合）
ＡボタンとＢボタンを同時に押すことで、自機の周囲にロックエリアを展開し、その範囲に入った敵を自動的に攻撃する。
攻撃自体は一度に一体の敵のみを倒すまで攻撃し続ける。
アイテムカウンタがある場合は、アイテムカウンタが減算される。
（オートロックが発射された時点から**2フレームに1減算**）
アイテムカウンタが1000あるときに限り、A＋Bボタンを押すことで（若干長押し）オートロックではなく、**パワーアップ**の発動を行う。（後述参照）
パワーアップ終了後は通常通りオートロックになる。

召喚魔法（ボム）
使用制限付拡張攻撃。強力な召喚魔法で、ボムストックがある時のみ使用できる。
ボムを発射した瞬間、画面上の敵弾が全て消え、自機バリアを展開し、無敵になる。
（無敵時間：ボム効果時間199フレーム＋ボム終了後の64フレーム＝計**263フレーム**）
ボムアイテムを取得することでボムストックが１増える。（**最大6つ**まで）
２人プレイ時は２人で最大６つの共有ボムストックとなっている。

自機被ダメージ
ライフゲージは内部数字で**１ゲージ130**となっている。敵弾は約130、体当たりは約半分（状況により変動）減算される。地形ではダメージを受けない。
※敵弾の中には体当たり判定になっているものがある。例：一角獣（赤）の炸裂前の弾など

自機ダウン
ライフゲージが１ゲージなくなるとダウンし、ゲーム内難易度が若干下がる。
（ライフゲージが全てなくなるとゲームオーバーになる。）
オールクリア時のボーナスが減算される。
アイテムカウンタ保有時は、アイテムカウンタから30%減算される。
アイテム取得累計（＋値）が0になる。
パワーアップ時にダウンした場合は、パワーアップ状態が強制的に終了する。

復帰時
ボムストックが強制で3になる。

画面説明

①自キャラクター
②ライフゲージ
③スコア
④ボムストック
⑤アイテムカウンタ
⑥ボスのライフゲージ



※全キャラ共通

プレイヤー

【フォレット】タイトル画面でクレジットを入れ、2P側のABCを全て押しながら1P側で【↑↑↑↑BBAA←←→→CCC↓C】と入力する。
【ローザ】　タイトル画面でクレジットを入れ、2P側のABCを全て押しながら1P側で【CBACB↑A→C←B↓CBAAA】と入力する。
（コマンド入力が成功すると各キャラの声がする。すでに出現している場合は入力の必要はない。）

†ウィンディア

自キャラにロックエリアが展開する。
使い魔の特徴：自キャラと位置関係は近くに配置されている。ショット時に動かすことができ、レーザー時にその場に固定。レーザー時は自キャラの向いている方向へ三日月型の貫通弾を発射。レバー上下である程度操作できる。



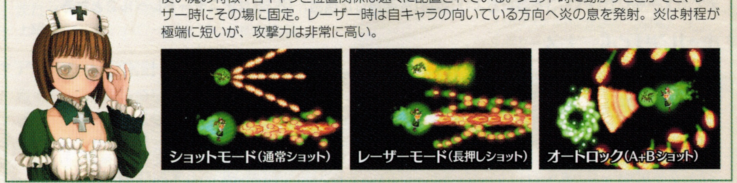
†キャスパー

自キャラにロックエリアが展開する。レーザー時、敵にある程度密着することで攻撃力が上がる。
使い魔の特徴：自キャラと位置関係は近くに配置されている。レーザー時に動かすことができ、ショット時にその場に固定。レーザー時は自キャラの向いている方向へ円ノコギリ型の貫通弾を発射。発射されたノコギリはブーメランのように返ってくる。



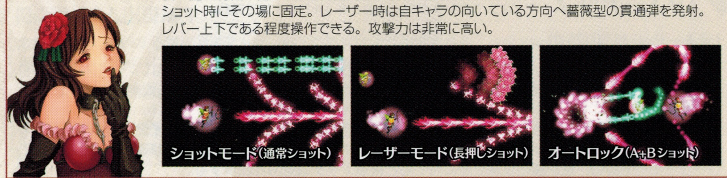
†フォレット

使い魔にロックエリアが展開する。使い魔が自キャラの向いている方向へ飛ぶ。
使い魔の特徴：自キャラと位置関係は遠くに配置されている。ショット時に動かすことができ、レーザー時にその場に固定。レーザー時は自キャラの向いている方向へ炎の息を発射。炎は射程が極端に短いが、攻撃力は非常に高い。



†ローザ

使い魔にロックエリアが展開する。使い魔が自キャラの向いている逆方向へ飛ぶ。
使い魔の特徴：自キャラと位置関係は遠くに配置されている。レーザー時に動かすことができ、ショット時にその場に固定。レーザー時は自キャラの向いている方向へ薔薇型の貫通弾を発射。レバー上下である程度操作できる。攻撃力は非常に高い。



†自機スピード

数値が高いほど高速。
（　）内はパワーアップ時のスピード。
ボム使用によるスピード変化はない。

	ウィンディア	キャスパー	フォレット	ローザ
ショットモード時	46(62)	52(68)	46(62)	36(52)
レーザーモード時	28(25)	18(15)	24(21)	32(29)
オートロック時	32(27)	42(37)	26(21)	18(13)

ステージ構成

MAP上段	EXTRA【峡谷】	FINAL【古城】	
MAP中段（2幕）	A-2【墓地】	B-2【沼地】	C-2【火山】
MAP下段（1幕）	A-1【港町】	B-1【森林】	C-1【湖畔】



ステージセレクト

ステージマップには8つのステージがあり、1幕(前半)＋2幕(後半)＝1章(1面)となっている。
1幕にある3ステージから任意に選択し、1幕クリア後は2幕にある3ステージから任意に選択する。
(一度選択した面は選択不可)
3章2幕のクリア後、EXTRA【峡谷】・FINAL【古城】の2つの面を選択することができる。
EXTRA【峡谷】を選択せずにFINAL【古城】へ進んだ場合、【峡谷】は選択できない。

ステージランクセレクト

ステージマップ選択時に上下でステージレベルを選択できる。
レベルは1～3の三段階あり、敵の攻撃・難易度、ボスの形態数・難易度、回復・ボムの出現が変化する。
レベル1とレベル2は回数制限があり、1幕と2幕にそれぞれ1回ずつだけ選択できる。
レベル3は回数制限がなく、5回目選択時から『デスモード』になる。

デスモード

ステージランクのレベル3を5回選択すると、その時点のステージから、**敵から撃ち返し弾が発生する。**
一度デスモードになった場合、以後のステージでレベル1・2を選択しても解除されない。
デスモードの撃ち返し弾は使い魔によって吸収することができる。
1発吸収するごとに**100pts.**加算。アイテムカウンタ、またはアイテム取得累計(＋値)も増加する。
全てのステージでレベル3を選択および【峡谷】を通過した場合、【古城】はデスモードレベル2となる。

オールクリアボーナス

ライフボーナス	残ライフ(130×ライフゲージ数)×50,000 pts.(※)
ボムボーナス	残ボム×1,000,000 pts.
アイテムボーナス(※)	アイテムカウンタの数×10,000 pts.

※ノーコンティニュー時

※例：ライフゲージが3ゲージの場合は130×3＝390が残ライフなので、ライフボーナスは390×50,000pts.
ということになる。ただし、被ダメージの内部数字は細かく設定されているため(自機被ダメージの項目参照)、
たとえライフゲージの見た目が1ゲージ・半ゲージでも、ライフが130・65というわけではない。

パワーアップ

アイテムカウンタが1000のときA+Bボタンで発動

パワーアップ時の特徴

自キャラ・使い魔の攻撃力が大幅に上がり、敵弾(敵弾設定)以外からダメージを受けない。(ボス等は例外)
発動後、アイテムカウンタが減少し(下表参照)、0になると自動終了する。(アイテム取得累計はリセット)
※途中で任意に終了することはできない。ダウンした場合は強制的に終了する。
発動時、終了時は画面上にある敵弾が全て消え、さらに発動時は消えた敵弾が**得点アイテム(大)**に変化する。
敵破壊時のアイテム出現量が出現前に比べて多くなる。ただしアイテム自動回収範囲が若干小さくなる。
レーザーモード時の、使い魔の攻撃を敵に当てると**得点アイテム(小)**が出現する。

道　中	何もボタンを押していない	4フレーム毎に1ずつ減算
	ABCボタンのいずれかを押している	2フレーム毎に1ずつ減算
	オートロックを撃つ	2フレーム毎に1ずつ減算
ボス戦	無条件で	2フレーム毎に1ずつ減算
ボム使用	道中・ボス戦関わらず(ボムの効果時間中)	1フレーム毎に4ずつ減算

◀パワーアップ時の
アイテムカウンタ減算量

※減算条件は全て重複する。
例：ボス戦でボムを使用した場合、
(無条件で2フレーム毎に－1)＋
(1フレーム毎に－4)となる。

アイテム

ライフ回復アイテム

取得することでライフゲージの増加、回復をする。**(最大6ゲージまで)**
基本どれも0pts.だが、ライフゲージ最大値で取得した場合はボーナス得点が加算される。

(小)プリンアラモード
回復：ライフ0.5ゲージ分
ボーナス：100,000pts.

(中)ストロベリーパフェ
回復：ライフ1ゲージ分
ボーナス：200,000pts.

(大)デコレーションケーキ
回復：ライフ2ゲージ分
ボーナス：500,000pts.

ボムアイテム

ボムストックが増加する。**(最大6つまで)**

召還の魔法書
基本0pts. / 最大値で取得した場合はボーナス300,000pts.

ライフ回復アイテムとボムアイテムの出現リスト▶

ステージ	破壊対象	第2章		第3章	
		レベル2	レベル3	レベル2	レベル3
A-1 【港町】	一角獣(赤)×2	—	—	—	回復(小)×2
B-1 【森林】	—	—	—	—	
C-1 【湖畔】	—	—	—	—	—
A-2 【墓地】	一角獣(赤)	—	回復(小)	—	ボム
B-2 【沼地】	ジルバの自家用車	回復(小)	ボム	回復(小)	ボム
C-2 【火山】	一角獣(赤)	—	回復(小)	—	回復(中)
EXTRA【峡谷】	ビーストドッグ(親分)	ボム			
FINAL【古城】	ジルバ	回復(大)※ノーボムかつ自爆以外の方法で破壊			

※デスモード時

得点アイテム

取得することに点数が加算され、アイテムカウンタ、またはアイテム取得累計(＋値)も増加する。(表参照)
(大)と(中)は地形に接触すると分割する性質を持つ。(小)は地形に完全静止した後、64フレームで消失する。

(小)スケルトンリング
得点：100pts.

(中)クラウンティアラ
得点：800pts.
分割：(小)2個

(大)ハイクラウン
得点：2,000pts.
分割：(中)2個→(小)4個

アイテムカウンタ

得点アイテムを取得するごとに加算される。(右表参照)
また、デスモード時の打ち返し弾を使い魔で吸収しても増加する。
上限は1000。パワーアップに必要な数値。

アイテムカウンタの増加量		
(大)ハイクラウン	2,000pts.	＋10
(中)クラウンティアラ	800pts.	＋5
(小)スケルトンリング	100pts.	＋1
撃ち返し弾の吸収	100pts.	＋1

アイテム取得累計(＋値)

得点アイテムを取得したときに加算される数値。(右表参照)
ノーマル時はアイテムカウンタが1000の時に加算される。
パワーアップ時は常に加算される。(※)
※種類に関わらずアイテム1個あたりの増加量は一定。
アイテム取得累計(＋値)によって増加量は変わる。
得点アイテムの素点とともに数字がそのまま点数として入る。
上限は＋10000。＋10000のときは**得点アイテムが全て(大)になる。**

ノーマル時の増加量	
(大)ハイクラウン	＋10
(中)クラウンティアラ	＋5
(小)スケルトンリング	＋1
撃ち返し弾の吸収	＋1

パワーアップ時の増加量	
＋値が 0～	＋1
＋100～	＋2
＋200～	＋4
＋500～	＋8
＋1000～	＋12
＋2000～	＋16
＋5000～	＋20

得点アイテム出現条件

敵を破壊して出現する得点アイテムは、以下の条件により決定される。(設定値等はステージ紹介の敵リスト参照)
※どの攻撃方法で破壊したかの判定は、『敵を破壊した瞬間にどの攻撃モードだったか』に左右される。

ノーマル時

アイテムカウンタが1000
【無条件で(大)が1個】出現

アイテムカウンタが1000未満

ショットモードで破壊
【通常敵】→(小)が【アイテム設定値×呼び出し回数】個 出現
【ザコ】 →(中)が【アイテム設定値×呼び出し回数】個 出現

レーザーモードで破壊
【通常敵】→(中)が【アイテム設定値×呼び出し回数】個 出現
【ザコ】 →(小)が【アイテム設定値×呼び出し回数】個 出現

ロックモードで破壊
【通常敵】→【無条件で(中)が4個】出現
【ザコ】 →【無条件で(小)が3個】出現

パワーアップ時(※)

敵のアイテム設定値が0
【無条件で(小)が4個】出現

敵のアイテム設定値が0以外

ショットモードで破壊
【通常敵】→(小)が【(アイテム設定値×2)×呼び出し回数】個 出現
【ザコ】 →(中)が【(アイテム設定値×2)×呼び出し回数】個 出現

レーザーモードで破壊
【通常敵】→(中)が【(アイテム設定値×2)×呼び出し回数】個 出現
【ザコ】→ (小)が【(アイテム設定値×2)×呼び出し回数】個 出現

ロックモードで破壊
【通常敵】→【無条件で(中)が15個】出現
【ザコ】 →【無条件で(小)が10個】出現

※アイテム取得累計が＋10000の場合は(小)・(中)ではなく(大)になる。

Stage

ステージA-1【港町】
燃えるハロウィンタウン



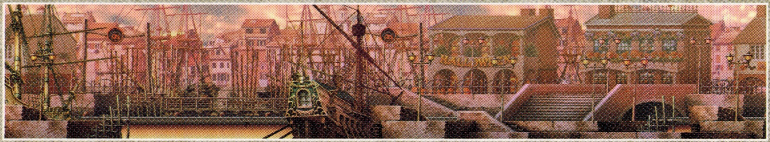
敵	設定値	得点
オオワシ	ザコ【0/1】	240
ナイトメア(赤)	ザコ【3/1】	370
死神(カマ)	ザコ【0/1】	580
死神(ツメ)	ザコ【2/1】	1,670
豚主人	通常敵【1/1】	1,150
ビーストドッグ	通常敵【4/1】	3,940
巨人(青)	通常敵【3/1】	2,120
一角獣(赤)	通常敵【10/1】	6,450
ガレアス船	通常敵【0/17】	3,280
帆船	通常敵 本体【ー】 土台【0/48】	本体 2,870 土台 2,610

【ボス】彷徨える死神 デスサイズ Deathscythe



設定値		ボス【ー】
得点	レベル1 / 1体目	50,000
	レベル1 / 2体目	100,000
	レベル2 / 1体目	50,000
	レベル2 / 2体目	200,000
	レベル3 / 1体目	50,000
	レベル3 / 2体目	50,000
	レベル3 / 3体目	500,000

START





BOSS

ステージA-2【墓地】
墓守の怒り



敵	設定値	得点
カラス	ザコ【0/1】	240
ナイトメア(緑)	ザコ【3/1】	370
※死神(カマ)	ザコ【0/1】	2,850
墓石	通常敵【1/1】	4,640
墓守の小屋	通常敵【0/48】	5,640
羊男	通常敵【1/1】	970
ビーストドッグ	通常敵【4/1】	3,940
一角獣(赤)	通常敵【10/1】	6,450

※墓石・小屋から出てくる

【ボス】埋められた男爵 ジョルダン Jordan



設定値		ボス【ー】
得点	レベル1	100,000
	レベル2	200,000
	レベル3 / 1段階目	50,000
	レベル3 / 2段階目	500,000

<設定値の見方>
種別【アイテム設定値 / 呼び出し回数】
【 】内はアイテム出現数に関わる数字。(システム解説参照)

START





BOSS

迷いの森



クモ


設定値	ザコ【0/1】
得点	940

魚人男(青)


設定値	通常敵【1/1】
得点	1,960

バルンジ

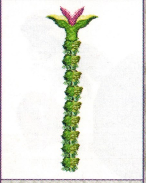

設定値	通常敵【1/7】
得点	7,480

バルンジ卵


設定値	ザコ【0/1】
得点	1,540

バルンジ(亜成体)


設定値	ザコ【2/1】
得点	620

ガーデンイール


設定値	頭	通常敵【5/1】
	関節	ザコ【1/24】
得点		10,800

【ボス】森の幻術師 ウローン Whroon


設定値	ボス【―】
得点 レベル1	100,000
レベル2	200,000
レベル3／1段階目	50,000
レベル3／2段階目	500,000

バルンジは攻撃を加えられるとバルンジ卵を落とし、落下したバルンジ卵が地形に接触すると、バルンジ(亜成体)が発生する。
プログラム上ではバルンジ卵とバルンジ(亜成体)は別の敵として管理されており、バルンジ卵が出たとしても、そのときにキャラクターオーバーが発生していれば、バルンジ(亜成体)は生まれない。また、バルンジ(亜成体)は自機とある一定の距離に近付くと逃げる性質があるので、画面外に逃げた場合、バルンジ(亜成体)自体が消去されてしまう可能性がある。

START

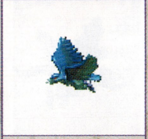




BOSS

底なし沼の魔女



カラス


設定値	ザコ【0/1】
得点	240

ナイトメア(赤)


設定値	ザコ【3/1】
得点	370

魚人男(赤)


設定値	通常敵【1/1】
得点	1,960

嘆きの岩


設定値	通常敵【2/1】
得点	5,440

ジルバの自家用車


設定値	通常敵【5/7】
得点	6,660

ビーストドッグ


設定値	通常敵【4/1】
得点	3,940

巨人(青)


設定値	通常敵【3/1】
得点	2,120

一角巨獣(緑)


設定値	通常敵【12/9】
得点	29,730

【ボス】沼の魔女 サキュラ Sakura


設定値	ボス【―】
得点 レベル1	100,000
レベル2	200,000
レベル3／1段階目	50,000
レベル3／2段階目	500,000

Tips <キャラクターオーバー>

1画面内に多くのものが表示された場合、ゲームが止まってしまう可能性があるため、制限をかけている。
制限は大きく分けて得点アイテム・敵弾の2つ。

【得点アイテム】
アイテムの種類に関わらず1画面512個まで出現、513個目から制限により出現しない。

【敵弾】
通常弾・撃ち返し弾に関わらず1画面512個まで出現、513個目から制限により出現しない。

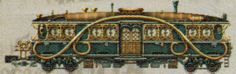
START





BOSS

ステージC-1【湖畔】
湖畔の村の騒動



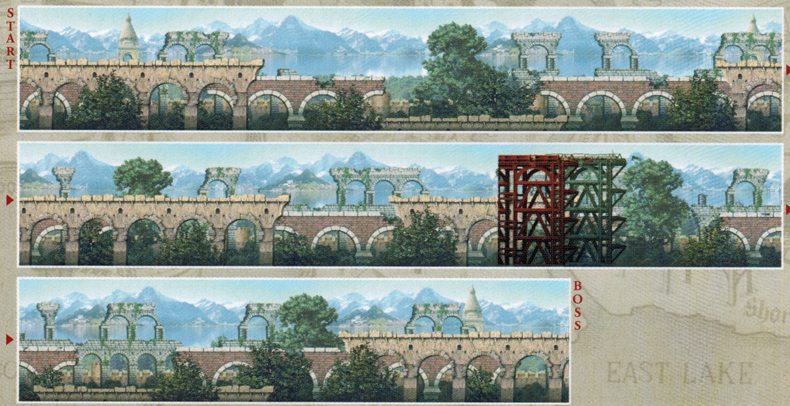


敵	画像	設定値	得点
オオワシ		ザコ[0/1]	240
カラス		ザコ[0/1]	240
ナイトメア(緑)		ザコ[3/1]	370
翼竜(赤)		通常敵[6/1]	3,130
翼竜(緑)		通常敵[12/1]	4,740
ビーストドッグ		通常敵[4/1]	3,940
トロッコ砲台		通常敵[4/7]	4,950
トロッコ巨人		通常敵[4/5]	5,670

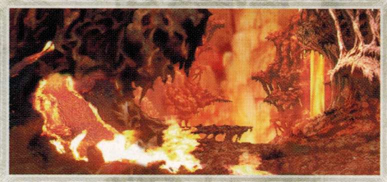
[ボス] 巨大牛 メリー Mary



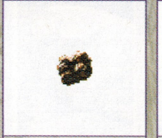
設定値		ボス[—]
得点	レベル1	100,000
	レベル2	200,000
	レベル3/1段階目	50,000
	レベル3/2段階目	500,000



ステージC-2【火山】
目覚めた巨獣






敵	画像	設定値	得点
カラス		ザコ[0/1]	240
ナイトメア(緑)		ザコ[3/1]	370
死神(カマ)		ザコ[0/1]	580
豚主人		通常敵[1/1]	1,150
岩石(小)		通常敵[0/1]	130
岩石(大)		通常敵[4/2]	1,320
嘆きの岩		通常敵[2/1]	5,440
ゲローマ		通常敵[4/1]+[3/1]	4,190
巨人(青)		通常敵[3/1]	2,120
一角獣(赤)		通常敵[10/1]	6,450

[ボス] 炎の神 バヴァリア Bavaria



設定値		ボス[—]
得点	レベル1	100,000
	レベル2	200,000
	レベル3/1段階目	50,000
	レベル3/2段階目	500,000

隠しステージEXTRA【峡谷】
峡谷を抜けて…

※タイトル画面でクレジットを入れ、2P側のABCを押しながら1P側で【CCCA↑←→↓BCCC↓↓ABCBA】と入力する。コマンド入力が成功すると犬の鳴き声がする。すでに出現している場合は入力の必要はない。



オオワシ

設定値 ザコ【0/1】
得点 240

ナイトメア(赤)

設定値 ザコ【3/1】
得点 370

翼竜(緑)

設定値 通常敵【12/1】
得点 4,740

豚主人

設定値 通常敵【1/1】
得点 1,150

トロッコ砲台

設定値 通常敵【4/1】
得点 4,950

トロッコ巨人

設定値 通常敵【4/1】
得点 5,670

人馬騎兵

設定値 通常敵【4/1】
得点 5,610

巨人(青)

設定値 通常敵【3/1】
得点 2,120

一角獣(赤)

設定値 通常敵【10/1】
得点 6,450

羊男

設定値 通常敵【1/1】
得点 970

クモ

設定値 ザコ【1/1】
得点 940

魚人男(青)

設定値 通常敵【1/1】
得点 1,960

壊れる床

設定値 通常敵【1/7】
得点 1,230

岩蟲

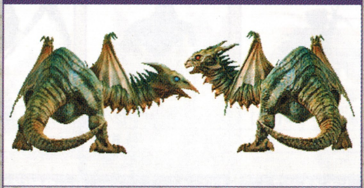
設定値 通常敵【10/1】
得点 18,390

ビーストドッグ

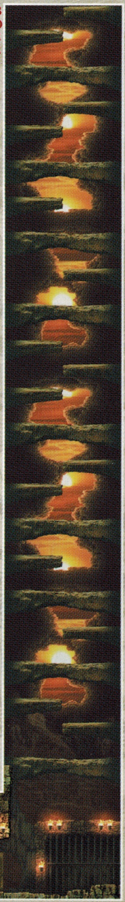
設定値 通常敵【4/1】
得点 3,940

【中ボス】ビーストドッグ(親分)

設定値 ボス【—】
得点 800,000

【ボス】双子の竜王 デヴァリア・ギヴァリア Devaria, Givaria

設定値 ボス【—】
得点 1,000,000



ステージFINAL【古城】
冥界城



カラス



設定値 ザコ[0/1]　得点 240

死神(カマ)



設定値 ザコ[0/1]　得点 580

死神(ツメ)



設定値 ザコ[2/1]　得点 1,670

デスサイズ



設定値 通常敵[2/2]　得点 44,440

翼竜(緑)



設定値 通常敵[6/1]　得点 4,740

ナイトメア(緑)



設定値 ザコ[3/1]　得点 370

ミッドナイトメア



設定値 通常敵[0/2]　得点 6,720

巨人(青)



設定値 通常敵[3/1]　得点 2,120

一角獣(赤)



設定値 通常敵[10/1]　得点 6,450

メリー



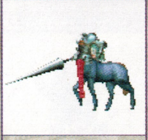
設定値 通常敵[2/38]　得点 41,210

人馬騎兵



設定値 通常敵[4/1]　得点 5,610

闇人馬騎兵



設定値 ザコ[4/1]　得点 4,870

装甲騎士



設定値 通常敵[1/1]　得点 3,670

石像



設定値 通常敵[6/1]　得点 1,290

石像(かま)



設定値 通常敵[6/1]　得点 1,460

シャンデリア



設定値 通常敵[30/2]　得点 226,000

超巨大巨獣(赤銅色)



設定値 通常敵[2/16]　得点 52,970

亡霊貴族



設定値 通常敵[1/1]　得点 4,730

一角巨獣(緑)



設定値 通常敵[10/1]+[2/16]　得点 29,730

ビーストドッグ(親分)



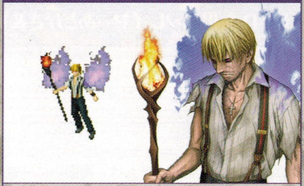
設定値 通常敵[3/1]+[2/16]　得点 48,540

邪神像



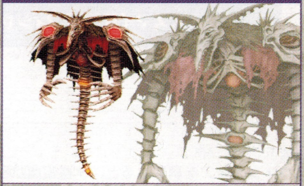
設定値 通常敵[2/16]　得点 29,460

【ボス】扉を開く者　ジルバ Jitterbug



設定値		ボス[—]
得点	EXTRAを通過していない	500,000
	EXTRAを通過／1段階目	1,000,000
	〃　／2段階目	2,000,000

【ボス】魔界帝王　ティラノサタン Tyrannosatan



設定値		ボス[—]
得点	1段階目	500,000
	2段階目	500,000
	3段階目	500,000







† 用語説明

text: Clover-TAC

※1：空ロック
ウィンディアを例にすると、▼遠距離から使い魔のカッターを飛ばす→カッターをめり込ませる→カッターが敵を破壊する直前にロックを展開する▼という操作によって、敵破壊時のロックの展開時間を短くし、カウンタの消費を抑えるテクニック。上記の流れからも分かるとおり、カッターがめり込まない敵には使うことができません。

※2：カッター連射
ウィンディアの最終テクニック(自称)。通常、使い魔からカッターを発射する際はどちらかのショットボタンを押し続けることによって「一定間隔で」カッターが発射されますが、「ショットボタンを押しながらもう一方のショットボタンを連打」すると、カッターを高速連射することができ、僅かながら敵への撃ち込み効率を高めることができます。具体的には、墓地の墓石や羊男・火山の噴射口・湖畔の列車・沼地の青巨人・ボス戦の時間短縮(暇つぶし)などに使用します。ゲーム全般を通して有用なテクニックのようですが、カウンタの消費が激しくなったり、操作が複雑になって何がしたいのかよくわからなくなったり、パワーアップが暴発したりといったデメリットも少なくないため、現状では使用する場面をしっかりと決めておいて、ここぞという場面でのみ使用しています。

※3：リチャージ
パワーアップ中は敵破壊時のアイテム出現数が大幅に増加するので、▼パワーアップが切れる直前に敵を破壊し、画面内に大量のアイテムを出現させておく→パワーアップが切れる→出現させておいたアイテムを回収する▼という手順を踏むことで、僅かな得点ロスと引き換えに、再度パワーアップ発動用のカウンタを一瞬で溜めなおす(リチャージ)ことができます。ハイスコアを目指す上で、非常に重要なテクニックです。また「パワーアップ中にボムを使うと高速でカウンタが減少してしまう」というデメリットを逆手にとり、敵を破壊した直後にボムを使用することで、リチャージの安定度を高めることもできます。

※4：キャラオーバー
得点アイテムは、画面内に一定個数までしか表示されません(推定512個)。例えば大王冠が200個出現し、全てドクロに割れたとすると4倍の800個になるはずですが、前述のキャラオーバーの影響により、(推定)513個目以降のアイテムは画面に出現しません。当然消えてしまった分は得点のロスとなるので、防止策としては①一度に大量の大王冠を出現させない(敵を一体ずつ倒す)、②王冠が割れていくそばから(次の王冠が割れるまでに)次々とアイテムを回収していく、などが挙げられます(どちらかというと①が理想、②は苦肉の策といった感じです)。

※5：ボムリチャージ
ショットだけでは複数の敵を同時に破壊するのが不可能な場面でも、ボムの強力な攻撃判定(威力＆広範囲)を利用することによって大量の敵を同時破壊＝大量のアイテムを出現させることができ、
通常では考えられない程の高リチャージが可能となります(ボムで広範囲の敵を破壊しているというだけで、理屈は※2：リチャージと同じ)。
ボムには数段階の攻撃判定がありますが、使い魔の体当たりによる敵破壊→リチャージを狙うなら残りカウンタ100～150、画面全体への衝撃波で敵破壊→リチャージを狙うなら残りカウンタ300～380程度でボムを使うのが理想的です。

※6：残機潰し
意図的にミスすることによって、稼ぎに重要なボムを補充します。本作はラスボス直前でライフが2個分回復するアイテムが出現するので、ライフMAXでクリアすることを考えるとそこまでに2ミスすることができますが、なるべくスコアに影響の出ない潰し場所・潰し方を選ぶようにしています。

※ケイブ側から担当プレイヤーに対してゲーム内情報・特殊基板などの提供は一切行っておりません。
そのため、コメントには正式名称ではなく通称のものなどが含まれています。予めご了承ください。(編集注)



Windia

text: Clover-TAC

ウィンディアのプレイを担当させて頂きましたClover-TACと申します。CAVEさんのOFFICIAL DVD製作に参加させて頂くのもこれが3本目となりまして、大変ありがたい限りです。

今回の収録を振り返ってみますと、発売からそこそこ期間が経っていたということもあり、ちょっとパターンを直して古城を安定させればそんなに苦労せずにそこそこの内容が収録できるかな…などと収録開始当初は甘く考えていました。その頃はボーダーが5.8億ぐらいで、5.9億いけば万々歳かな、とも思っていました。

しかし本格的にパターンを詰め始めるとあまいところがボロボロと出てきて、峡谷・古城も強気で攻め始めたらいつまでたってもパターンが仕上がらず、かなり焦りました。それでもなんとか落としどころを見つけていけばある程度形にはなっていくのですが、パターンは出来ているつもりでも、もうとにかく古城が抜けられませんでした。結局、練習も含めて古城を最初から最後まで抜けることができたのは4～5回ぐらいしかなかったと思います。一応、収録後半にはかなり安定度が上がってはいましたが……。
完全に主観ですが、ウィンディアによる各面の稼ぎを含めた最終的な難易度を数値化してみると
【港町】0.1　【墓場】1　【森林】10　【火山】3
【湖畔】2　【沼地】2　【峡谷】10　【古城】100
といった感じになるでしょうか。

しかし苦労した分、収録映像の古城は自己ベストの内容であり、自分としてはほぼ文句なしのものが録れました。その他に関しても湖畔の失敗以外大きなミスはなかったので、毎度のことながら「現状で完璧」と言える内容には残念ながら至りませんでしたが、当初の目標スコアも想像以上に上回ることができたので、なんとか自分の出せる全力は尽くせたかなと思います。

それにしてもこのゲーム、正直ルート選択も正解と言えるかどうかまだ分かりませんし、全体的なの点効率も、いまだにやればやるほど・考えれば考えるほど伸びていたので、今回の収録で改めてこのゲームの奥深さを思い知らされました。そういった意味でも、初心者から上級者まで受け口の広い素晴らしいゲームだと思います。

最後になりますが、大変お世話になりましたDVD製作関係者の方々、お買い上げ下さった皆様に厚く御礼申し上げます。ありがとうございました。収録プレイヤーの皆様、お疲れ様でした。

ルート選択の方針
まず、パワーアップ中の稼ぎ要素は以下のように大別することができると考えます。
① 敵の破壊(カウンタ消費：小)
② 撃ち込みドクロ(カウンタ消費：中)
③ 空ロック(カウンタ消費：中)
④ 直接ロック破壊＝「ナイトメア」のロック破壊可否
(カウンタ消費：特大)
④' リチャージの可否

ウィンディアは遠距離からの攻撃力が安定しているので①と③が得意ですが、逆に②と④、④'は全キャラ中最低の性能と言えます(消費カウンタ量に対して、得られるスコアが少ない)。
各要素についてキャラ毎に得意・不得意があるので、そのキャラの得意な要素が最も色濃く反映させられるようなルート選択をしていくのがよいかと思います。

【港町】ウィンディアのキャラ性能的に最も稼げない面。1面にしても、他の面を高くすることができる。
【墓場】ウィンディアはやや稼ぎ辛い。ボスでパワーアップできる。何面でもよい。
【森林】前の面からのパワーアップによる持ち越しがあると高くなる。ウィンディアだと1面でスコアを高くするのが難しい。5面だと単純に難しい。
【沼地】6面だと撃ち返し弾で大幅に稼げる。
【湖畔】ウィンディアのキャラ性能的に最も得意(稼げる)面なので、1面にするのは勿体無い。
【火山】前の面からのパワーアップによる持ち越しがあると高くなる。2面だと岩の出現量が少ない。ボスでパワーアップできる。

これらをつなぎ合わせて導き出されたルートは、港町→墓地→森林→火山→湖畔→沼地となります。





【第1章1幕：港町】
137万～140万点
道中：パワーアップを使っても意味がないので、次の面に活きるように、空ロックを駆使して丁寧にアイテムを回収していきます。ボス前のカウンタは1200～1250ぐらいになります（運で若干前後します）。

ボス（デスサイズ）：倒すだけです。ウィンディアは、使い魔のカッターと通常ショット（ボタン連打によるショット）を併用することでダメージ効率を上げることができます。

【第1章2幕：墓地】
3400万～3650万点
道中：敵弾を画面内に溜めた状態でパワーアップを発動します。パワーアップ発動時は敵弾が消えて大王冠になるため、大きな得点源になります。その後はできるだけ早く+10000まで育てるため、墓石の無敵時間中にカッター連射を使って撃ち込みドクロを出現させるなど小細工をしています。ゲーム全体を通して、パワーアップ中はショットの発射数（ボタンを押す回数）を極力抑えたり、カッターが貫通する敵はまとめて複数の敵を倒すなどして、カウンタを節約しながら進んでいきます。空ロックは一角獣（赤）前の羊男5～6体を倒すときのみ使っています。
家が出す大量のアイテムは全て回収せずに少し残しておき、上空のカラスとまとめてリチャージにまわします。これはボス前で1000+150ぐらいまでカウンタが回復していないと、次の面（森林）が大幅に落ちる可能性があるからです。

ボス（ジョルダン）：全ステージのボス戦の中で唯一地面があり、王冠を割ることができます。森林へ繋げるためにパワーアップを発動し、弾消しによる大王冠とボスが出すアイテムを全て割ってから回収します。

【第2章1幕：森林】
6500万～6800万点
前半6ステージの中で最も難易度が高い面です。前半は2本目のガーデンイールまでに+10000まで育つようにします。ガーデンイールは大王冠化できていないとロック破壊しても先端部分以外ドクロしか出さないため、（理屈上）1/4ほどしか点が入らず、大幅なロスとなってしまいます（実質-300万）。
1回目のリチャージでは2体のバルンジを同時に破壊しますが、画面内にバルンジ（亜成体）が漂っていてカッターが予期せぬ所で遮られてしまうと大抵空ロックが失敗するため、カッターを撃つ前に極力画面内のバルンジ（亜成体）を残さず処理するよう細心の注意を払います。これはステージ全体を通しての注意点でもあります。2体の破壊に成功したら1体分は王冠のまま回収してカウンタを回復し、もう1体分は王冠を割っておいて、即パワーアップしてから先ほど割っておいたアイテムを回収すると、リチャージによるカウンタのロスを小さくすることができます。
後方からのバルンジラッシュは、1体目と2体目を分けて破壊&アイテム回収することで、2体目までに+10000まで育てることができます（+200万）。
その後は極力キャラオーバーを抑えるよう意識しつつアイテムを回収していきます。ラストは使い魔の体当たりを使ったボムリチャージですが、バルンジ（亜成体）が漂っているとロックがかかってしまい、あらぬ方向に使い魔が飛んでいってしまうことがあるため注意します。このステージは、とにかく最初から最後までバルンジ（亜成体）との戦いです。

ボス（ウローン）：アイテムの加算値が非常に高くなっているため、パワーアップの弾消しで一気に加算値を引き上げておき、次の面（火山）に備えます。

【第2章2幕：火山】
8200万～8800万点
道中：ポイントは中盤・衝撃波を使ったボムリチャージです。自分の場合はカウンタが300程度になったら画面の中心部に向かってボムを発射→ロックを展開するようにしています。ここの加算値次第で、数百万点レベルの影響がでます。岩石の噴射タイミング、角度が一定でないため、なかなか安定しませんが…。
収録映像は1000+1000程度までリチャージできたので、かなり上手くいったほうです。ボムが切れて即パワーアップ発動後は、カッターが菱形の岩を斜めに横断するようにレバーを下に入れて軌道を調整し、下方向に噴射されている岩も壊れるようにしています。
ラストは使い魔の体当たりによるボムリチャージですが、ここは豚主人編隊のなるべく右側をロックしてからボムを使うことによって、使い魔の体当たり軌道を上手く誘導し、少ないカウンタでの上方向ボムリチャージを実現しています。

ボス（バヴァリア）：倒すだけですが、飛んでいる時に倒してしまうと画面外に大きく吹っ飛んでしまいアイテム回収量が下がってしまうので、地面に着地してから倒すようにしています。

【第3章1幕：湖畔】
3800万～4000万点
ウィンディアの最も得意とするステージだと思います。パワーアップ発動時は翼竜（緑）を残しておくことで、弾消しによるスコアアップを図っています。その後、赤いレール（王冠を割ることができるレール）が出現する際に自機を上に配置しておくと、スクロールの関係で赤いレールの位置を上方にずらすことができ、1回目のトロッコをレール内にめりこませた状態で破壊（アイテムがいきなり全て割れた状態で出現！）することができます。火山ラストのボムリチャージがそこそこ決まっていればこの時点で+10000になり、続くトロッコから大王冠を出現させることができます（+150万点）。
収録映像では、この場面で破壊が遅れてしまったこと&ロック破壊を失敗したことにより、200万点程ロスしてしまいました。すいません。後半の上下にトロッコが配置される場面では、かなりの量のアイテムがキャラオーバーを起こしていますが、期間内に上手いパターンが仕上がりませんでした。キャラオーバーがしっかりと防げれば200万程の増加が見込めるので、ここは今後の大きな課題となりそうです。リチャージ後は残機潰しをしておきます。
ボス（メリー）：倒すだけです。

【第3章2幕：沼地】
2200万～2400万点
パワーアップ発動時は大量の弾消しが可能なので、大王冠をしっかりと割ってから回収します。今後のステージ展開を考えると、中盤の一角巨獣（緑）でリチャージすることになるのですが、そうなるとパワーアップの区間がかなり短くなるので、カウンタを贅沢に使って空ロックをかけていきます。
一角巨獣（緑）の処理は　▼水面着地時にカウンタ200程度（要調整）→ダメージ・カウンタ調整→水面の撃ち返し弾をギリギリまで回収→カウンタが10を切ったら破壊→リチャージ▼という流れにしています。その後ボスまでは頑張って加算値を高めていくだけですが、こういうところが地味に難しい場面だったりするので、気を抜かずに回収していきます。

ボス：倒してアイテムをたくさん出してくれるように祈るだけです。カウンタにして最大100前後のムラがありますが、ここでもし100カウンタ少ないと、峡谷で70万程落ちるので結構デカイです。クリア時のカウンタは1000+2800～+3000ぐらいです。

【EXTRA：峡谷】
5900万～6200万点
このステージからはパワーアップを使わずに突き進んでいきます。撃ち返し弾の吸収量で数百万点の差が出てきますが、ウィンディアの場合「自分から撃ち返し弾を取りに行く」ということができないので、とにかく撃ち返し弾をばらけさせないように一定角度に撃たせるか、もしくは敵に使い魔をめり込ませた状態で倒していくのが基本となります。撃ち返し弾を頑張って吸収するよりも、綺麗に無理なく吸収するようなカタチを目指すことが重要です。
その他、敵が画面外から出現した瞬間や、極度に接近して倒すと撃ち返し弾が出現しないということも非常に重要ですので、これらも考慮して敵を撃っています。稼ぐだけでなく安定して突破するためには、敵破壊時の爆発の流れを意識することが重要です（爆発のグラフィックから撃ち返し弾が発生しているため）。爆発が遠くまで流れる敵を倒すときには細心の注意を払わないと、自機の近距離後方から撃ち返し弾が突然飛んできて即死することがあります。
安全のために、中ボス後のオオワシラッシュは特攻してくるオオワシ（＝爆発が高速で流れるオオワシ）を一部逃がしています。また、前半のトロッコは爆発の発生方向がランダムなので、一応爆発を見てから動きを判断しています（といっても良くやられますが）。
中ボスは、ボムの効果時間が切れると同時に破壊すると撃ち返し弾を大量に出現させることができます（+200万）。

ボス（デヴァリア・ギヴァリア）：波動岩攻撃は青いエネルギー弾が周期的に岩を設置していくので、岩の設置位置をよく見て安全な位置に移動すれば岩が設置された瞬間に弾を撃たれてやられることがなくなります。岩が動き出したらボムを使います。最終面にはボムが2発あればよいので、余っているボムはここで適当に使ってしまいます。

【第4章：古城】
24000万～25000万点
ボス戦＋クリアボーナス 5500万点
このステージも最初から最後までパワーアップを使わずに進みます。パワーアップを使っていない状態だと撃ち返し弾の量が半端じゃないうえに、ここまで上手くいっていれば1発10000点と法外な点が入るので、峡谷以上に撃ち返し弾を「綺麗に」吸収することを意識しないと、あっという間に数百万～数千万単位でスコアが落ちます（というか、やられます）。
また、この面では撃ち返し弾のキャラオーバーも意識する必要があります。推測では512発以上撃ち返し弾が画面内に出ないようになっているため、特に大型の敵（超巨大巨獣（赤銅色）や邪神像）を破壊する際には、オプションを敵にめり込ませた状態で破壊すると撃ち返し弾の吸収量が格段に高くなります（撃ち返し弾は同時に全ての弾が出現するわけではないので、512発以上出現させることができる）。
大量のザコをまとめて倒すようなときも同様です。メリーは倒せば100～200万程度伸びるようですが、危険度と見返りの兼ね合いでスルーさせてもらいました。1、3体目の超巨大巨獣（赤銅色）はクチから吐き出される炸裂弾を2射以上撃たれると大惨事になって死亡率が激増しますので、使い魔のカッターと通常ショットを併用して、とにかく全力で撃ち込んで倒します。逆に2、4体目は、撃ち込みすぎて画面外に出たところで倒してしまうと撃ち返し弾が発生せず、大幅にスコアが下がってしまうので、撃ち込みを適度に控える必要があります。5、6体目は、ウィンディアの火力ではまともに相手するのが厳しいので、2連発の決めボムを使います。ボムの効果時間が切れた直後に倒すことにより、撃ち返し弾の吸収量を減らすことなく（むしろ綺麗に吸収できる分高くなる）安全だけを買えるようにしています。ここのパターンは中々気に入ってます。

ボス1（ジルバ）：第一形態は体当たり攻撃が非常に危険ですが、稀にボスが画面右側から突っ込んでこなくなることがあり、この収録プレイでは運良くそれを引いたようです。ラッキーでした。
第二形態は、1000+10000の状態で敵弾を画面内に目一杯ためてからパワーアップを使うと500～600万入ります。あとはすぐに残機潰しをしてボムを補充し、ボムの1つめの表示に合わせて上下に動いていれば安定して避け続けることができます。
ボス2（ティラノサタン）：ここまで来ると、とにかくプレッシャーとの戦いです。最終形態に決めボムが1発あればよいので、どの攻撃でもやばいと思ったら早目早目にボムを使っていきますが、それにしてもこのプレイはびびりすぎでした（笑）。とどめはパワーアップの弾消しで稼ぎつつ、カッコよく決めてフィニッシュです。



Casper

text: ユセミSWY

キャスパーを担当させていただきましたユセミSWYと申します。
今回収録のお話をいただいた時点で一番怖かったことは古城をミスしないでクリアできるのだろうか？
ということでしたが、収録期間の後半はそこそこクリアできるようになりひとつの目標であった6億越えも無事に達成することができてとりあえずホッとしております。

このキャラはパワーアップ使用時に、ロックショットやレーザーをあまり使用しないで稼ぎを行うキャラなので、ある意味安定しやすいキャラクターということもあり、各ステージで出せる点数の上下幅が他のキャラよりも狭いので、峡谷前ステージまで稼ぎがやりやすいキャラでした…が、実際うまく動かせるようになるまでに、かなりのプレイ回数が必要で、相当骨が折れました。

プレイの方針は、前半ステージでは湖畔ステージは使い魔ノコギリの軌道を利用したパターン作り、港町ステージはロックショットの性質を利用し、ナイトメア(緑)をロックショットで壊すパターン作り、自分的に面白いと思うパターンを作ってみました。

面構成は、森林→火山→湖畔→墓地→港町→沼地→峡谷→古城という構成で収録しました。
前半面構成を自分で選択できるゲームなので、構成を考えるのは大変でしたが、またそれもひとつの楽しみ方なので、皆様もご自身で色々と試してみるのが面白いと思います。

本映像がこのゲームをプレイされている方々に、参考になる部分がありゲームを楽しんでいただければ幸いです。

簡単ではございますが…
今回DVD製作に関わった関係者の方々、お買い上げくださいました皆様、心よりお礼申し上げます。
ありがとうございます！

【第１章１幕：森林】
カウンタが0からのスタートとなりますので、早くカウンタを1000になるよう、小王冠がたくさん出現する攻撃方法(属性)で敵を破壊していきましょう。
パワーアップ使用後は、ロック属性の敵をロック属性で破壊していき地面に小王冠を落としてドクロ指輪に分裂させ、回収します。
王冠割り回収して早く大王冠+10000(フィーバー状態)になるようにします。
映像ではバルンジ5連地帯の3体目からフィーバー状態になってますが、前半の+の加算値が高いとバルンジ2体目を破壊する前に+10000になって大王冠を出現させることができます。
また、バルンジを攻撃して揺らして出てくるバルンジ(亜生体)もロック属性のためバルンジやガーデンイールををロック破壊する時にロック攻撃で直接破壊し、できるだけ壊していくことを心がけましょう。

リチャージポイントは最後のガーデンイール4本地帯でボムを使用して、すべてロック属性で破壊して大王冠を回収して+加算値を約5300程になります。
リチャージを行う上でのポイントは…
- 横座標位置で使い魔の位置とガーデンイールの位置の距離を動画のような位置にする。
- カウンタが90～150の間でボムを使用する。
- 自機を右向きにし、ロックボタンを押してからすぐにボムを撃つ

この3点です。

【第１章２幕：火山】
前ステージで加算値が+5000以上あるので開幕時できるだけひきつけてからパワーアップを発動します。
そこからボタンを連射せず、ポンッポンっとゆっくりショットボタンを押すようにし、無駄なカウンタ消費をおさえるようにしましょう。
ここでのポイントは…
- 岩が出現する入り口付近が地形扱いになってるので早くフィーバー状態にし、岩をできるだけ地形にめり込ませた状態で破壊して王冠割り回収して点数を稼ぐ。
- ２個目の岩出現地帯が終わった後に画面左下から出現する一角獣(赤)を早く倒すとその次のひし形地帯から大岩がすぐ発射されるようになる(早回し)。
- 無駄にショットボタンを押さないようにする。

パワーアップ終了後は目玉だけショットで破壊しそれ以外の敵は空ロック等を利用し、小王冠を回収していくようにします。
ボス戦終了後のカウンタが最低850あればＯＫです。

【第２章１幕：湖畔】
前ステージでカウンタが850以上あればトロッコ出現前に1000にすることができます。
トロッコ１、２台目からパワーアップを発動、空ロック破壊し小王冠を割って回収していきます。うまくいくと、３台目のトロッコを空ロック破壊し、王冠割って回収したらフィーバー状態にすることができます。
その後のトロッコはノコギリをうまく利用し、空ロック破壊していきます。
リチャージポイントでは最後のトロッコ２台を使用しリチャージに回します。
後ろのトロッコにノコギリをあてて、手前のトロッコを直接ロックしておき、後ろのトロッコを破壊したらすぐにボムを撃ちます。
このときカウンタが少なすぎなければトロッコ２台ともロック属性破壊することができます。
+値は約900～1000くらいです。

【第２章２幕：墓地】
地面から湧き出てくる墓石は無敵時間が長く、３個目に出現する墓石にパワーアップ時のノコギリを当て、すぐに+10000にすることが重要です。
本映像では+10000になるのが若干遅れてしまい、多少点数を落としています。
それ以外では無駄なショットを撃たないようにして、丁寧に各敵をショットで処理していき、大王冠を割って回収していくようにします。
リチャージポイントでは画面前からでてくるナイトメア(緑)をショットで破壊してパワーアップを終了させ、大王冠を回収するようにします。
映像ではカウンタが若干たりなく、パワーアップ終了がいつもより早かったためリチャージ時にカウンタを若干落としています。

【第３章１幕：港町】
最初のナイトメア(赤)がでてくる地帯前までにフィーバー状態になるように敵の属性に合わせて倒していくようにします。ナイトメア(赤)は映像のようにロックショットで破壊できるところは破壊するようにしています。リチャージポイントは最後の帆船を使用し、大王冠を回収してカウンタをあげます。
注意点は帆船を破壊して即パワーアップを終了させてしまうと、大王冠出現時間内であってもその時点で大王冠が出現しなくなるので帆船破壊後、王冠が出現する時間はパワーアップ状態にしておき、帆船からの王冠出現が終わる頃にロック等を利用してパワーアップを終了させるようにしましょう。
映像ではカウンタが余りすぎていたため、パワーアップを終了させるのが遅れてリチャージ時にカウンタを落としてしまいました。
ボス前でカウンタは約650～800くらい回復させることができます。

【第３章２幕：沼地】
最初の嘆きの岩２体が撃つ弾を映像のようにパワーアップを使用して大王冠に変え、そして割ります。
その後はすぐにフィーバー状態になるように各属性にあわせて敵を倒していきます。リチャージポイントは中盤の一角巨獣(緑)を利用します。
ここでのリチャージは一角巨獣(緑)だけでカウンタ1000、加算値+1200くらい上げることができるので絶対に失敗は避けなくてはいけません。映像では失敗しないように一角巨獣(緑)を早めに破壊してボムを使用し成功率を上げるようにしています。
ここからパワーアップを使用しないで最後まで進んでいきます。加算値を早く+10000にするため、できるだけ大王冠を取得し、撃ち返し弾は吸収していくようにしましょう。

【EXTRA：峡谷】
【第４章：古城】
パワーアップを使用しないで道中を進んでいくため、難易度は高いです。
効率よく撃ち返し弾を吸収し、敵を破壊していきます。
撃ち返し弾発生場所に近づきすぎると、弾封じになり、撃ち返し弾が発射されなくなるので、極力弾封じをしないようにし、回収していきます。
峡谷と古城は難易度が高くかなり厳しいので、何度も練習し、敵弾に慣れるようにするのが上達のコツです。
打ち返し弾を吸収すれば吸収するほど点数は伸びますので慣れてきたら成功率、点効率を高めるように練習していくとよいでしょう。







Follett

text: ダメシューターK.K

フォレットを担当させて頂いたダメシューター K.Kという者です。
本DVDを購入していただきありがとうございました。

このゲームは「横STG、左右打ち分け、面セレクト、ランクセレクト」など、良い意味でこれまでのCAVEさんらしくない、冒険的なゲームだと思います。そして、その冒険の結果、様々なプレイヤーを網羅できる間口の広さ・奥深さを持ったゲームになっていると思います。

今回収録されたプレイは「最も難しい面レベル・コース」の映像になりますが、もちろん最初からこのようなプレイが出来たのではありません。何回もプレイし試行錯誤を積み重ねた結果です。そして、その試行錯誤こそシューティングの魅力であると私は思っています。

このゲームは間口の広さと奥深さを持っており、様々なプレイヤーの試行錯誤に耐えうる、シューティングの魅力に満ち溢れたゲームです。是非ともプレイして頂き、そんな面白さを感じていただきたいと思います。その中で、本DVDがお役に立つことが出来れば幸いです。

最後に、収録に当たり色々ご迷惑をおかけしたCAVEさん、グッディ21さん、えびせんさん、
支援して頂いた友人各位に感謝いたします。

【START】ゲームスタート
チュートリアルバグは使いません。成功率が低く、時間がかかるためです。

【第1章1幕：湖畔】
現状では港町・森林を後半にした方が高いので、このステージを1章にします。
カウンタが1000になるまでの間に9個ほど小王冠をドクロ回収してしまいましたが、出現する小王冠を全て割らずに回収できればパワーアップ時に翼竜(赤)を1体多くパワーアップ発動に巻き込めます。この場合150万点ほど高くなります。

【第1章2幕：火山】
火山口に打ち込んでいる間は、他の敵を無視し火山口に集中攻撃します。
ボスをすぐに倒さないのは、森林用にカウンタ調整(800位)をするためです。
なお、このステージは、理論上2章にした方が高くなるものの、あまり差が無いこともあり、現状では1章にしています。

【第2章1幕：森林】
リチャージ時にガーデンイールとバルンジ2体をロック破壊し、リチャージ以外のアイテムを2回目のパワーアップ時に回収することで+値を稼ぎます。
バルンジ×5地帯では、なるべくバルンジに使い魔の炎やロックの炎弾を当てつつ、バルンジ(亜生体)を直接ロックで破壊します。

【第2章2幕：墓地】
ナイトメアはロック破壊時にアイテム個数が多いため、フィーバー時はなるべくロック破壊します。
ボスでわざとミスをし、ボム補充を行います。ボス前のリチャージに成功していれば別の方法で行います(おまけ参照)。
墓石への炎の撃ち込み、墓石から出現する死神(カマ)の誘導、安定度の向上など、パターンの精度を煮詰めることが出来ず課題が残ってしまったステージです。

【第3章1幕：港町】
最後のミスは、純粋に失敗です。このミスを含め3章は失敗が多く、失敗時用のフォローパターンを使用しています(約700万点落ち)。成功時のパターンはおまけをご参照ください。
なお、パワーアップ発動直後にオプションが地形に潜ってしまいましたが、これは「平らな所に押し付けるとオプションが左下に行く」現象によるものです。
特に峡谷や古城発生すると危険なので、オプションを動かす時は地形や画面端から離れて行ってください。

【第3章2幕：沼地】
このステージは一角巨獣(緑)でリチャージし、その後パワーアップしない方針のキャラが多いのですが、
沼地後半が稼げるフォレットは2回パワーアップし、自家用車でリチャージ後からパワーアップしません。
最後のリチャージはパワーアップしない場合、+100につき約80～ 90万の価値があるのでカラスも巻きこんでなるべく+値を稼ぎます。
理論上は魚人男+自家用車でリチャージの方が高いのですが、不安定なので今回は見送りました。

【EXTRA：峡谷】
フォレットは使い魔の位置が自機から遠いため、地形越しに攻撃することが出来ます。
攻撃力の高い使い魔の炎を中心に使用し、炎のリーチに気をつけながら敵破壊&撃ち返し弾を吸収します。
ボスは非常に強いため、安全のために1ボムを使用します。

【第4章：古城】
フォレットは遠距離時に使い魔の炎が当たらないため、攻撃力が弱く、使い魔の位置の関係上、撃ち返し弾吸収を行いながらの遠距離戦が中心になる古城は敵に押されやすいです。
場合によっては、撃ち返し弾が漏れてくる事を覚悟で接近することも必要になります。

4－1－1　開幕～メリー前
遠距離時攻撃力の弱さを利用し、デスサイズを破壊せずカボチャを出させて稼ぎます。
1体目のミッドナイトメア&一角獣(赤)を瞬殺し、早回しのカラスで稼ぎたいので、直前でボムを使用し、雑魚を一掃します。

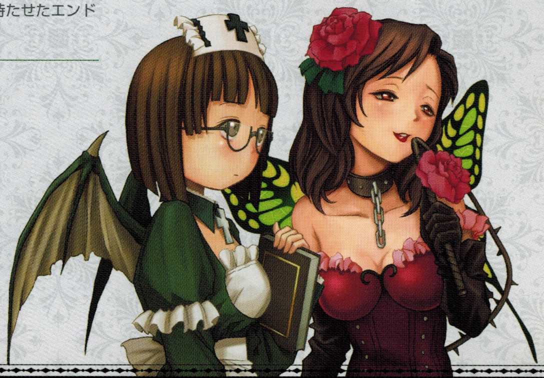
4－1－2　メリー後～舞踏会場前
メリーについては、破壊時の回収パターンが作れなかったのでメリー本体を破壊せず、ブロックだけ壊します。
超巨大巨獣(赤銅色)については、耐久力があるため「近距離で打ち込み、破壊前に逃げる」かたちをとっています。
ミッドナイトメア×2は1体目を破壊し、なるべく弾を吸った後画面外にボムを打ちます。
こうすることで、余計な敵を壊さない事が出来ます。
なお、体当たりを喰らうことが出来る場合は、ボムではなく巨人(青)への体当たりで抜ける方法もあります。

4－2－1　舞踏会場
フォレットはロックの性能が強いため、舞踏会場はパワーアップした方が高いです。そのため、舞踏会場前の超巨大巨獣(赤銅色)5体目を倒したタイミングでパワーアップします。
ジルバ前のリチャージが失敗したため、ボスで200万点落ちてしまいました。
なお、緊張しているためかここから失敗が続きます。
成功した形をおまけに入れていただきましたのでそちらもご参照ください。

4－2－2　ジルバ～ティラノサタン
ジルバ戦中に1ミスしボムを補充します。
ティラノサタン1形態のブロック攻撃は、ブロックを動かす際、3つ動いたらボムを打つ方針にしています。
2形態の半ダメージは練習時でも1回しか食らったことが無い形なので驚きました。
喰らわなければ6.4億だったのですが…。

【ENDING】残留エンド
今作は従来のCAVEさんにない様々な冒険的要素がありますが、ある意味これが最大の冒険ではないかと思います。最初見た時は非常に驚きました。
峡谷なしルートでも選択できますので、まだ出していない人は、是非自力で出してみてください。
なお、帰還エンドもおまけに収録されています。こちらはCAVEさんらしい、どこか含みを持たせたエンドになっています。







Rosa

text: IML-星白金-YUJ

ローザを担当させていただきましたIML-星白金-YUJと申します。今回収録の話を受け、正直時間的に大変厳しいものがありました。というのも自分がこのゲームを始めたのが隠しキャラであるローザが出現してからでありまして、ゼロからのスタートではないものの、とりあえずは他キャラを追い掛ける形から入っています。
周りの方々の支援を受け、ネタ知識的なものには困らなかったものの、キャラ性能を考慮に入れながらパターンを組み上げて行くのは本当に骨の折れる、試行錯誤の毎日でした。

収録開始時に掲げた目標値は6.2億オーバー+いけるところまで、と言う抽象的なものでした。正直点効率の推移がたてられなかった事が大きな理由ですが目標値を達成出来たことには非常に満足しています。

前半面構成は森林→墓地→港町→火山→湖畔→沼地で構成しています。ロックショットのみを使用したリチャージの難しい墓地を早めに抜けてしまい、後は各面リチャージ値を有効活用しやすいパターンと面構成で点数を補った形を心がけていきました。この後に続く峡谷→古城を考えてこその配慮で、前半面を抜けやすいパターンに仕上がったと思っています。

最後にDVD製作関係者の方々、このDVDを購入して頂いた皆様、いろいろと支援して頂いた友人に感謝の気持ちを込めてお礼申しあげます。ありがとうございました。

【第1章1幕：森林】
バルンジ(亜成体)はフィーバー時はロックを使用します。薔薇を投げた後はとりあえず逆向いてロック破壊を心がけます。
ステージ最後のガーデンイール×4は右から1、2番目のガーデンイールの真上辺りにAB同時押し(ロック)をして、ほんの少し間をおいてからボムを打つと4本同時壊しのロックボムが成立し易いです。逆向きボム防止の為、Bボタン(キャラ右向き時)を気持ち早めに押すと良いです。
ボス戦のパワーアップは、ボスの体力を少し多めに残すことにより王冠を回収する時間を作ります。時々+10000まで育ちます。

【第1章2幕：墓地】
前半の山場です。パワーアップは2回で構成しています。一回目のリチャージが非常に厳しく道中はカウンタの調整に細心の注意を払います。ナイトメアはロックで、スキあらば墓石に薔薇を投げます。一回目のリチャージ後はカウンタが余り気味になるのでロック属性の敵には全てロックをかけます。リチャージ直後の羊男は空ロックをかけて地形内で無理矢理倒しスコアカウンタを育てます。

【第2章1幕：港町】
パワーアップ直後に帆船に薔薇を打ち込みスコアカウンタを育てるという、いかにもローザらしいパターンになっています。スコアカウンタ+500以上のスタートならばここだけで+6000オーバーまで育ちます。
リチャージの帆船は爆発の3回目(?)にカウンタがなくなるように調整します。帆船を破壊した後に上にスクロールさせてしまうと帆船下方の王冠が出現せずリチャージ値が落ちてしまいます。
デスサイズ戦は次面(火山)のカウンタがシビアになってしまう上にスコアも大して変わらないのでパワーアップしません。

【第2章2幕：火山】
噴出口の薔薇の打ち込みは自機が動くときのみボタンを離すといった感覚です。一回目リチャージ直後のひし形岩の打ち込みは頂点部に自機を押しつけつつ薔薇があまりいかないよう上下に動くようにしています。
2回目リチャージは敵(豚主人)をロックした状態でボムを打つと使い魔が前方に発射されずその場で爆発する現象を利用したものです。

【第3章1幕：湖畔】
最初のトロッコ巨人+トロッコ砲台のレールずらしによる王冠割り回収はステージ開幕から映像のように動けばOKということで。(自身がポイントを把握していません)
リチャージはトロッコ砲台にダメージを与えておき、トロッコ巨人を先に壊した直後にボムを打つ感じです。(火山2回目リチャージと同じ要領)が、失敗しています。よって本来メリーで発動するはずのパワーアップを次面にもちこしています。

【第3章2幕：沼地】
前面でカウンタを持ち越した為開幕で発動しています。リチャージは峡谷ルートの場合一角巨獣(緑)で行います。本編では失敗してしまいここだけでスコアを800～900万程落としてしまいました。すいません。早く破壊してしまったらボムを使うと良いです。

【EXTRA：峡谷】
【第4章：古城】
ポイント。
■ キャラ特性を生かし故意的に処理落ちをかけること。
■ 画面下、左右から出現する敵は出来る限り画面上に出現させてから倒すこと。

パターンは当然としても、それと同等な程大切なことは、使い魔を自身の思う位置に動かせるようになること。とにかく場数を踏んで撃ち返し弾に慣れることだと思っています。



おまけ Windia

text: 亟

【墓場～森林 別パターン】
■ 墓地ステージ
坂の前からパワーアップを発動し、墓守の小屋までをスコアに回します。リチャージは墓守の小屋から出る死神を若干残してナイトメアとその死神を合わせて回収します。ボスまでにカウンタが1000+50程度貯まっていれば問題ありません。
ボス戦は画面下から弾が出てくる攻撃でパワーアップし、そのまま形態を変化させて突っ込んでアイテムを回収します。ボス破壊時カウンタは720～750位になります。

■ 森林ステージ
加算値を多めに持ってきているので、1本目のガーデンイールのアイテムを回収した時点で+10000になります。その後4本目のガーデンイールとバルンジ2体でリチャージしつつパワーアップを発動します。この時、通常回収の割合とパワーアップ後の加算値に回す分のアイテムの割合が良いと+10000まで一気に育ちます。
その後はカウンタを極力無駄に消費しないよう空ロックも敵を破壊する少し前にロックにする等丁寧に進みます。最後のガーデンイール4本の時点でカウンタが100前後あればロックで破壊する事が出来ます。



おまけ Casper

text: GFA2-ISO

【古城～城外】
城の最も難関且つ点数が安定しない場面です。
まず最初のデスサイズから点数が安定しません。
破壊可能なカボチャ弾を粘ってなるべく破壊し、打ち返しを吸収していきます。1、2体目は粘ってもあまり影響がないので頑張ります。逆に3、4体目は早めに破壊しないと押されます。デスサイズ終了時点での点数の目安は大体1500～1700万点です。
緑竜は打ち返し範囲が広いのでそこまで攻めません。
体当たり判定の弾を吐く一角獣(赤)は早回し対象なので瞬殺します。
そして最大の難所の闇人馬騎兵×3～ミッドナイトメア地帯。後ろから出てくる死神がいやらしく、また、画面下で敵を倒すと打ち返しの弾数が減るので、ミッドナイトメアから出てくるナイトメアを瞬殺出来ない、そしてミッドナイトメアとサイクロプスも早回し対象で全体的に忙しい場面です。

一応ボムを使用する選択肢もあります。
使用した場合は、400万点位は落ちますが、確実に安全をとる手段としてはアリです。メリー前の緑竜ラッシュは点数はあまり気にせず安全にいきます。
ここまでで全部決まれば8100～8200万点は得点が入ります。ある程度の安定を考慮すると7700万点入っていれば十分合格ラインかと思います。

【渓谷無しルート沼地～Ending1】
■ 沼地
谷無し経由では、+値を持ち込んでも意味が無いので、パワーアップを長く使用して点数に変えます。
発動はやや遅く地形が見えてから2編隊目のカラスからスタートします。(下の岩は間違えて破壊してしまいました)その後は一切ロック使わずにショットのみで。自動的に王冠の割れるナイトメアを意識します。
最後のリチャージは車でしますが、ロックする前に破壊してしまいました。本来、ロックで破壊すると車だけで1000溜まり、ボス前で1000+400位持ち込めます。しかし、通常ルートではクリア時1000になっていればそこまで落ちないので、車ロック安定しない人はショット破壊しても良いと思います。前の面のリチャージも絡みますがベストは3650万程です。

■ 古城
①デスサイズの2体目でパワーアップします。その後は割れる地形も無いのでロックは一切使いません。
ミッドナイトメア1体目のナイトメアリチャージします。また、点数がほとんど落ちないので、あまっているボムを使用しています。しかし、リチャージは失敗してナイトメアだけでカウンタ1000いくところ、860しかいかず地味に痛いです。

②ミッドナイトメア1匹目とサイクロプスは早回し対象なので出来る限り瞬殺して、早回しで出現するカラスで2回目のパワーアップをします。この時、カラスの打ち返しがある程度地形を使って割れるようにします。メリーはブロックを破壊したら直接ロック。王冠が大量に出ますが、割ってもキャラオーバーするので、王冠状態のまま、ある程度回収します。リチャージはナイトメアでします。500超えてれば問題無いです。
ここまでで点数は4700～4800万位です。沼と1回目のリチャージを失敗しているので映像は結構ロスしています。

③1個目のシャンデリアで3回目のパワーアップをします。上手く敵弾も巻き込み割って、2個目のシャンデリアで+10000にします。その後の大型の敵(通称アトラス)は全部王冠を割ってもキャラオーバーするので1/3位王冠で取るのが理想です。ミッドナイトメア×2は粘りたいですがリチャージに影響するので適当に破壊します。リチャージは装甲騎士でします。ここはキャスパーの場合、現状ボムを使用しないと全く安定しないので使用しています。

④上スクロールの中盤でパワーアップします。中途半端なところというイメージですが、他に使う場所が現状無いので仕方なくという感じです。
装甲騎士は王冠割りできませんがロック破壊をし、上の超巨大巨獣(赤銅色)までで+10000にします。
4体目の超巨大巨獣(赤銅色)は王冠を多く取りすぎました。そしてリチャージも大失敗…。
超巨大巨獣(赤銅色)は200個ほど王冠出しますが、リチャージは王冠を110～120個取得→即パワーアップ→残りを全部割るようにするとダンスホール前で+10000いきます。今回は超巨大巨獣(赤銅色)破壊時にカウンタが多く残りすぎたのが原因です。

～キャスパーつづき～

⑤～⑥

ダンスホールは出来る限りロック使用します。最後リチャージでボム使っているのはカウンタが多く余っているからです。この後のリチャージは非常にリスクが高いのでここでリチャージしています。
ちなみにホールのみの自己べは3800万点です。

道中はご覧の通り6回パワーアップ使用で、全ての自己ベストを足すと1.65億点です。
ウィンディアやキャスパーでは、現状この辺りが限界ではないかと思っています。フォレットやローザはどの位いくか見当がつきませんが、1.8～1.9億点位いくかもしれませんね。

ラスボス

渓谷経由に比べて難易度は低いですが、最終形態は厳しいです。映像ではノーボムですが、これは個人的なこだわり＆見栄えのためだけにやっていて、普段のプレイで更新確定だったらボムを押します(笑)。

【森林4845万点】

この面で4600万点以上狙う場合、左から出てくる2体目のバルンジまでに＋10000にすること。
これにはいかに早くカウンタを1000にするのが重要です。パワーアップ使用前までで1000＋250以上が目標です。
パワーアップ使用後、魚人男が3体ジャンプしますが高さがランダムのせいか、王冠割りが安定しません。
高ければ問題無いのですが、低い場合右の王冠を割れずに回収してしまった場合、パワーアップ前までの＋値が低いと＋10000になるのが遅れます。
左から出てくるバルンジは打ち込みつつバルンジ(亜成体)を出します。これを意識するのとしないのとでは200万点近く変わります。
余談ですが、最後でガーデンイールをボムリチャージしてますが、ノーボムでリチャージ成功すると400万点入ったことがあります(ボス前1000+4000)。
道中も途中まで100万点近く落ちましたので、理論値は5200～5300万点になりますが、あまりにも難易度が高すぎるため断念しています。

【港町2778万点】

元々ユセミ氏とは違うパターンが多かったのですが、特にこの面は違いがあります(笑)。
まず帆船が見えたらパワーアップ。出現からダメージが与えられるようになるまでの無敵時間が長いのでモリモリ打ち込んで稼ぎます。
その後の豚主人やビーストドッグなども同様で、出現時の無敵時間を利用して打ち込み稼ぎします。
後はナイトメアの王冠をしっかり割りつつ、最後の帆船でリチャージします。
ご覧の通り私の場合ロックは一切使いません。しかし、お互い似たような点数を出してますし、良いとこ取りすれば3000万点いくかもしれませんね。



おまけ Follett text: ダメシューターK.K

【古城～舞踏場～魔界帝王】

本編がミス続きだったので、成功したプレイを収録してもらいました。
舞踏場最後のリチャージが成功した場合、ジルバ2形態でパワーアップしてアイテムを回収します。
ティラノサタン1形態はブロックが3つ動く形がなかったのでボムを使用しません。
2形態はノーボムですが、ボムを節約しないと当時の自己ベストを更新できなかったので頑張ってみました。
3形態のパワーアップ後ティラノサタンがすぐに画面外に逃げる形になっています。
このおまけ映像では逃げ切る前に殺せましたが、殺せなかった場合は再度現れるまで待って殺します(この場合はカウンタを100ほど消費するので100万落ち)。
なお、再度現れるまでの間に残っていた敵弾に当たって自己ベストを逃したことがあります。その時はしばらく放心状態になりました…。

【ジョルダン～沼地】

墓地ラスト～沼地にかけては、本編がミス続きのフォローパターンなので、本来のパターンを収録してもらいました。
墓地最後のリチャージは保険のため羊男を1体残して行います。
一応、上手く大王冠回収ができればナイトメアだけでも1000にすることは可能ですが、難易度が高いです。
リチャージに成功した場合はボス1形態でパワーアップ発動＆残機潰しを行い、残機潰し後に髑髏＆小王冠を回収します(200くらい回収可能)。
この場合はボス破壊後に1000+200以上までカウンタをあげることが出来ます。
港町は何箇所がミスがありますが、流れとしてはこんな感じです。最後のリチャージが成功している場合(ボス前1000+300以上)は、ボスの最終攻撃でパワーアップ発動します。
沼地は、港町ボスでパワーアップ発動が出来るとカラスの大王冠を割ることが出来るため点が伸びます。



おまけ Rosa text: IML-星白金-YUJ

【峡谷6598万点】

本編で沼地のリチャージを失敗してスコアが大幅に落ちていたので入れました。基本的な動きは同じなのですが、中ボス(ビーストドッグ親分)で素点(80万)入っています。

Deathsmiles Official DVD

Producer&Director	Yasushi Imai
Player(main)	Clover-TAC (Windia) ユセミSWY (Casper) ダメシューターK.K (Follett) IML-星白金-YUJ (Rosa)
Illustrator	Junya Inoue
Authoring Engineer	Takuro Sato
Design&OP(DVD)	Takuro Sato
Sound Engineer	MASA-KING
Editor(DVD)	Takuro Sato Yasushi Imai
Design&Editor (jacket&guide)	CHAKO Yasushi Imai
Supervisor	Tsuneki Ikeda Takashi Ichimura Yuji Inoue
Special Thanks	颪 GFA2-ISO KDK-TAKEYUKI ミルみで えび (Game in えびせん) Ken-ichi Matsumoto (グッデイ21) Nagahiro Iwasawa Toshiaki Tomizawa Kaori Itamura
Press & Printing	T.M.C. Enterprise Limited
Exective Producer	Kenichi Takano

問い合わせ先：dvd_info@cave.co.jp
対応時間：10時～18時　対応日：月～金曜日(土日祝日、年末年始を除く)

発行元：株式会社CAVE http://www.cave.co.jp/